NR 1/94 Pris 19:50:- inkl moms
I Finland FIM 19:50:-

SEGA FORCE

VÄSSA KNOGARNA OCH FILA FÖTTERNA...

STREET FIGHTER II'

...ÄR HÄR!

IN YOUR FACE, SUCKER!

TIDSAM
0766-01

SONIC SPINBALL
ASTERIX
SONIC CHAOS
SPIDERMAN & X-MEN
SONIC CD
ZOMBIES

HAN ÄR NÄSTAN LIKA COOL SOM JAG.

COOL SPOT

Du är strandens coolaste snubbe. En liten röd prick med armar, ben och solglasögon. Du tar dig fram på ett sätt som får Mr Cool själv att bli grön av avund. Landkrabbor, fula fiskar och skeppsmaskar är dina fiender. Genom att skjuta kolsyra tar du dig fram.

Cool Spot är ett plattformspel med helt nya finesser och unik grafik. När du spelar handlar det om att vara kall som is ända ut i fingerspetsarna.

SEGA

BEAT US. IF YOU CAN.

SEGA FORCE

Aaaaargh!

Innehåll 1/94

3 .....DEN HÄR SIDAN

4 .....NYTT

6 .....FORMULA 1
8 .....STREETFIGHTER 2
10 .....WINTER OLYMPICS
12 .....T2 THE MOVIE
14 .....SPIDDE & X-MEN
16 .....ASTERIX
18 .....SONIC SPINBALL
20 .....ZOMBIES
22.....FINAL FIGHT

24.....ROBOCOP VS. TERMINATOR-SPECIAL

26.....SONIC CD

27.....STAR WARS
SONIC CHAOS

28 .....HOT LINE
30 .....HINTS
32.....TÄVLINGEN
33.....NÄSTA NR!

Jaså, ni överlevde också julen! Gratulerar. Vi klarade det tack vare en massa spel och en igenspikad dörr, så vi hann med att tänka lite också. Det kändes ovant och gjorde nästan ont, men till slut kom vi fram till att vår betygsskala borde justeras lite. Vi behöver mera spännvidd - mera skillnad mellan skit & skimrande pärlor. Så nu är det svårare att få 96 poäng, men lättare att få 46. Allt under 50 ska du gå långa omvägar kring, medan allt över 70 kan köpas med visst lugn – om du nu gillar den sortens spel. Annars är det ganska hopplöst. Streetfighter 2 är ett av de bästa stå-och-slå-spel som finns, men skulle vi låta Rollspels-Roffe (Dr. Rolf) sätta betyg på det, så skulle vi häpna om det blev högre än hans skonummer (i amerikanska storlekar). Därför ger vi spelen till recensenter som gillar (och kan) just den sorts spel det gäller. I detta nummer finns det något för alla, även om Vinter-OS-spelet bara blev en förhandstitt.

Skulle du ha fått ett spel du inte gillar, så annonsera ut det i vår annonsbilaga – premiär i nästa nummer!

FORCE

Kul att veta

SEGA FORCE utkommer 9 ggr per år. Redaktion: Mats Jönsson, redaktör, Patte Lindqvist, layout. Ansvarig utgivare: Börje Nilsson ADRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADRESS: SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263 110 03 Stockholm. Adressändringar ska vara hos Pressdata minst tre veckor innan du drar. Vinner du något i våra tävlingar, så får du betala skatten själv. Den som lånar ut den här tidningen i förvärvssyfte gör något förbjudet, och dessutom blir vi sura. Låt de andra köpa en själva, så tjänar vi mera pengar. ISSN 1103 - 0143

© 1994 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1994

Recensenter i detta nummer: Mikael "Deg" Stenmark samt MatteåPatte

SEGA

MASTER ROAD RASH

Tungt rykte: Från och med januari 1994, kommer även Mastermobben att kunna åka motorcykel som blådårar, för då kommer Road Rash för 8-bitaren.Från US GOLD. Fast spelet är långt ifrån färdigt, så skäll inte på oss om det dröjer ytterligare ett tag...

HÄFTIGA RATTAR

Trött på att köra bilspel med spak eller jåjpadda? Trött på din mentala hälsa? Då har engelska Spectravideo precis rätt pryttel för dig - en ratt!
Den kallas "Freewheel", men inte för att den låter dig frihjula igenom spelet, utan för att den faktiskt inte sitter fast någonstans! Du styr genom att vrida ratten i tomma luften. Den förvandlar det enklaste bilspel till ett rent helvete, men de gamla vanliga knapparna A, B, C och START finns med och ger en viss trygghet.Vi har inga uppgifter på svenskt pris och importör, men en god gissning är att priset kommer att hamna i regionen 450-550 kronor. En madrasserad cell kostar flera tusen.

ANOTHER WORLD FORTSÄTTER!

Är du en av de tusen och åter tusen människor som kämpat och kämpat och slitit sitt hår och äntligen klarat av hela Another World? Grattis.
Har du en Mega-CD också? Då kommer du att få göra om allihop. Varför? Ja, annars får du inte vara med om den alldeles otroliga fortsättningen, som Virgin Games utlovar ska följa med på CD-versionen av denna sommar-hit. Ni som har för mycket hår, gillar att svettas blod och behöver spola tårkanalerna ska redan nu börja hoppas att fortsättningen kommer att importeras genom de vanliga kanalerna - den blir billigare då...

YOUNG INDY

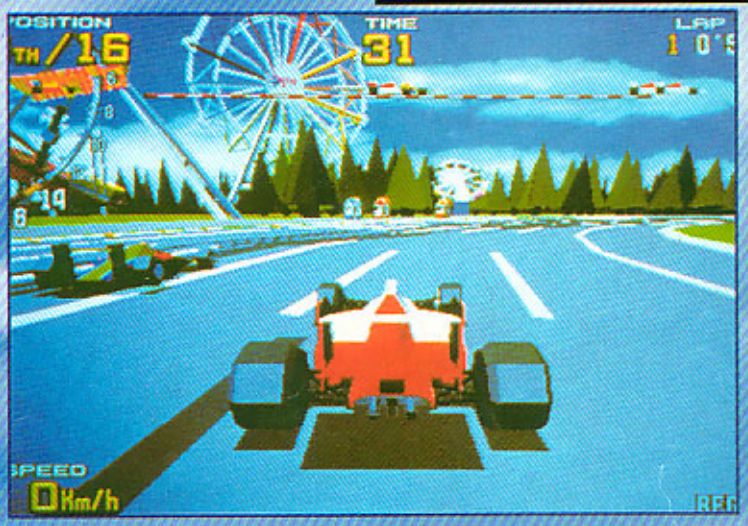
Indiana Jones kommer nu tillbaka till spelmarknaden som ung man, men det chockar ingen som sett hans eskapader på TV. Allt flera spel baseras på filmer och TV-serier. Många filmbolag har byggt upp eller köpt in sig i spelbranschen, men Mr. Spielbergs firma var faktiskt bland de första
.Harrison Ford har nyligen skrivit på för en fjärde Indy-film, så Young Indy är nog inte det sista TV-spelet med denne hjälte...

JAN -94 RELEASE*

MeGa	MaSteR	GaMe GeaR	Cd
Spiderman & X-men	Asterix	Asterix	Indiana Jones
Robocop 3	Donald Duck 2	Donald Duck 2	Jurassic Park
Young Indy	Cool Spot (Försenad)	Cool Spot (Försenad)	(Framflyttade från
James Pond 3			förra mån.)
McDonald's Treasure			
Zombies			
Son of Chuck			
Sonic 3 (jaja...)			
T2 the Movie			

VIR TUA RACING

Virtua Racing är det bästa arkadspelet som finns just nu, inte bara i bilspelsklassen. Det har en 32-bitarsprocessor som lugnt kan leverera en av fyra olika synvinklar på din bil, och dessutom skaka, vrida och mullra så att man nästan tror att ratten, pedalerna och växelspaken tillhör en riktig bil. Vad vore mera naturligt än att göra en version som man kan spela hemma? tyckte man och började göra en. Den ska vara nå butikerna "under våren", och allt vi har sett hitintills är en enda bild från MD-versionen. Där ser man att den hisnande läckra grafiken från arkadspelet blivit lite mera lådlik, men om så bara hälften av spelkänslan är kvar i konversionen kommer Virtua Racing att bli intressant. Det som är så speciellt med VR är att det faktiskt finns en bana - i de flesta andra körspel åker man bara mot en bakgrund som ständigt flyttar sig. Denna bana är definierad i tre dimensioner och har därmed olika doseringar, vilket gör att det blir mycket svårare (och mera realistiskt) att ta sig igenom kurvorna. Att djupet i grafiken blir mycket större får man med på köpet.Se själv!



JOE MONTANA CD

.Se och drägla, football-freaks!

MEGA DRIVE POINTS

90

Efter ett år av ganska beigefärgade körspel kommer äntligen F1 Racing från Domark. inga glassiga bilmekarmenyer, men däremot allt som behövs för göra skrot av åket – tuffa banor och totalt rasande fartkänsla!

F1

F1 är inget för folk som kräver rattmuff och kör med handbromsen åtdragen i ängslan för att göra sig skyldiga till fortkörning. Inte heller för otåliga, folk med darrande handleder eller dåligt förråd av kraftord. F1 kräver viss skicklighet, vilken svårighetsgrad man än väljer. Gillar du fart, utmaningar och körspel så ta en brevkurs i Bulgariska svordomar, köp F1 och kasta dig in i racing-cirkusen tillsammans med namn som Prost, Alesi och Fittipaldi – men Damon Hill saknas. Varför?

Välj ARCADE, TRAINING, CHAMPIONSHIP eller LOAD GAME,
det sistnämnda förstås enbart om du har något som är värt att ladda in. ARCADE går ut på att uppnå eller bättra en viss position. TRAINING är det alla nybörjare behöver. Mycket!

"F1 har två stora fördelar: ökad fartkänsla och tvåspelarmöjlighet."

Att kunna banan utantill är ett krav – det finns en karta i bilden, men att titta på den kräver den mest splittade av alla visioner om man inte ska åka av så det smäller. CHAMPIONSHIP kan du börja fundera på om en vecka, såvida du inte gillar att stå sist på en lista.

Därefter kan du välja att köra ensam,
köra ensam TURBO, köra mot datorn eller mot en polare. Det där med TURBO kan du också glömma. Det går så fruktansvärt fort att

du börjar ana att någon bytt ut dina nerver mot gamla skosnören – du hinner knappt se en kurva förrän du har åkt av banan! Den långsammaste varianten är tvåmannaläget, för då får ju processorn nästan dubbelt så mycket att göra och mitt i allt så upptäcker du att du hinner med att styra! Va kul.

Sedan är det dags att ställa in kontrollerna.

Du får se en jåjpadda och spakar bara runt tills allt är som du vill ha det. Sedan knappar du in ditt namn (max 10 tecken) och går vidare till banväljarmenyn. Där finns alla världens F1-banor. Allra sist ska du ställa in bilen: Hög, medium eller låg på bakvingen, manuell eller auto på växellådan samt slutligen välja hårda, medium eller mjuka däck. Ditt val har faktiskt en högst märkbar effekt på bilens egenskaper!

Nu är du redo att testa bilen.

Om du känner dig kaxig, så börja med att köra ett löp. Först måste du förstås skaffa dig en bra startposition genom att köra ett kvalvarv så att det ryker. Fast det finns en klar risk att det är din motor som ryker om du växlar klantigt, så i början kan det vara bäst att använda automatlåda. Den fungerar riktigt bra, till skillnad från den köttkvarnsautomatare som fanns i Super Monaco GP.

För det är just SMGP som får konkurrens av F1,

och det var inte en dag för tidigt. F1 har två stora fördelar: ökad fartkänsla och tvåspelarmöjlighet. F1 har också mycket läckrare ljudeffekter – motorljudet först och främst, men också sådant som swooshandet när man stryker förbi stolpar, träd och annat. Grafiken är i stort sett likvärdig, men den räcker långt. Skyltar, träd och stolpar är grafiska objekt som man får detaljstudera ofta i början, eftersom man ständigt dammar in i dem.

Och där kommer man in på realismen i spelet.

F1 är ingen simulator, utan ett körspel. Om de verkliga formel 1-banorna sett ut såhär (kantade med dödsfällor i form av stålbalkar, betongbroar och reklamskyltar lika bastanta som Berlinmuren) så hade F1-förarnas fackförening redan inlett en strejk med att bränna banläggaren på bål. Men å andra sidan kan man bromsa från 240 till stillastående genom att ramma en stolpe utan att det händer något allvarligare än att man blir lite försinkad och omkörd av konkurrenterna. Det är inte realism, men bra speltänkande.

F1 kan vara väldigt frustrerande om man startar långt bak. De andra förarna är väldigt bra på att blockera alla omkörningsförsök… MJ

FORCE

Grafik

Grafiken är inte särskilt avancerad, men får godkänt med en aning råge. Jämfört med Super Monaco GP är den dock något sämre när det gäller bankartorna, som är aningen svårlästa.

Spelkänsla

Känslan är nästan total! Tillverkaren har satsat allt på att ge den där riktigt sanslösa rushen som man tidigare bara fått på de härigaste cyklarna i Road Rash II. Fast det betyder också att man fått tulla på krasch-realismen – annars skulle ingen komma i mål. Någonsin.

Ljud

Bästa motorljudet hitintills. Det följer med i körningen och har läckra detaljer, som den lilla variation man hör vid gupp i toppfart och tjutet när bilen lämnar marken (för det gör den ibland…). För att inte tala om den hotfulla viskningen från hinder man passerar i hög hastighet!

Hållbarhet

Bäst före-datum ligger en bra bit in på 1994. F1 tar tid att bemästra, men det kommer att plockas fram under lång, lång tid även sedan man nått dit.

Irritationsnivå

Låg. Fast det är nästan löjligt svårt att ta sig in i depån, där de absolut livsviktiga däckbytena sker, och omkörningar kan vara lika svåra som i verkligheten.

MEGA DRIVE POINTS 96

Har du spelat igenom ditt Mortal Kombat hundra gånger? Är du så trött på Streets of Rage 2 så att du skulle kunna byta bort det mot Crüeball? Fasa icke, Street Fighter 2 Special Champion Edition är här!

STREE FIG

Så är det julafton igen, för här sitter man med svettiga händer och greppar det nya Fightingspelet Street Fighter 2 The Special Champion Edition. Det finns nog inget spel som jag har haft så stora förväntningar på som just Street Fighter 2 på Megan, så här sitter man och är lite rädd att plugga in spelet – för tänk, om det är dåligt! Jag ber till gudarna för att sedan penetrera Megan med spelet.

Med tårfyllda ögon ser jag att Street Fighter 2 är helt fantastiskt.

Det finns tolv olika kämpar att välja mellan. Alla har olika special powers och ser hemska ut, men efter ett antal timmars spelande inser jag att det egentligen bara är tre personer som är värdiga att användas: Ken, Chun Li och Ryu. Ken och Ryu är egentligen samma gubbe med samma special power. Sega har släppt en sexknappars joypad som jag starkt kan rekomendera till Street Fighter 2, men inte blir det lättare att utlösa gubbarnas special powers för att man har en sexknappars jåjpadda. Hur som helst är den nya paddan skön att spela med.

Group Battle-optionen är klart suverän.

Förutom det faktum att ni kan spela två man samtidigt (och vad vore ett fightingspel utan chansen att förnedra sina polare) så kan man välja Group Battle, som innebär att man är två spelare som väljer bland alla tolv gubbarna så man har 2-6 var för att sedan låta dem möta varandra. Group Battle kräver lite mera spelvana eftersom man borde kunna alla gubbarnas special powers.

Datorn ska dö!!!!

När man börjar komma upp i en lite svårare nivå så verkar det som om datorn börjar fuska, fiender blir osårbara mot vissa slag och förfaller till att stå i ena hörnet och fyra av sina specialkrafter. (som man själv får till var hundrade gång, om man har tur). Ju högre svårighetsgrad man har valt, ju tråkigare fightingkänsla blir det.

T SPECIAL CHAMPION EDITION HTER 2

För våldsdödarna så finns det en del stänk som bara de (och censurmaffian) kan få till aatt vara blod, och vid många och hårda slag i magen så ser det ut som om motståndaren spyr, små våldsinslag som värmer i vinter kylan.

Specialkrafterna är lite väl svåra att få till.
Sådant retar mig lite, för när man spelar mot datorn så har den inga som helst problem att få till specialkrafterna, utan använder dem flitigt. (typ tre stycken i sekunden). Men detta lilla krux är nog det enda som är irriterande med Street Fighter 2, annars är detta spel en gudagåva till alla fightingfrälsta. Bakgrunderna kan få en vuxen man att gråta av lycka. Det finns inte så många cede-spel som har så här bra grafik. I Mortal Kombat är bakgrunderna lite fattiga, men i Street Fighter 2 är det ett nöje att se vad som sker bakom kämparna.
Totalt prisvärt spel
...tycker Patte.

FORCE

IN YOUR FACE, SUCKER!

Grafik

När det gäller grafiken finns det inget att gnälla på. Det finns inte många cede- spel som har så här bra graffe. Figurerna är bra och välanimerade, och bakgrunderna är helt suvve.

Spelkänsla

Gubbarna rör sig snabbt och bra och det gör att spelkänslan är total. Slag och sparkar ser coola ut. Det som kan dra ner betyget är att det är halvsvårt (läs: helsvårt. RED) att fixa specialkrafterna.

Ljud

Musiken är ganska typisk med den egenskapen att den går fortare ju längre man kommer in i matchen. Pratet är gort av en korkad japan som inte kan ett uns Engelska, så allt snack är så gott som obegripligt.. ("Yo' win!")

Hållbarhet

Man behöver inte bli fundersam ifall man spelar igenom spelet på en timme. Om man märker att det börjar gå för lätt så är det bara att höja svårighetsgraden, så är man död innan man ens hunnit stava till "lårbenshals"

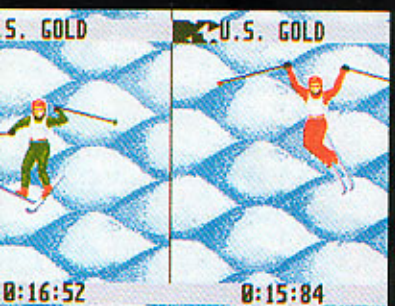
Irritationsnivå

Det enda som jag kan tänka mig irriterar folk är att det är lite för svårt att klara kombinationerna till specialkrafterna. Men det problemet har man i alla avancerade fightingspel, så...

MEGA DRIVE POINT

PREVIEW

WINTER OLYMPICS 94



Det förra olympiadspelet hette Olympic Gold. Guld blev det - kanske inte i form av medaljer åt dem som spelade det, men för US GOLD. Spelet har sålt mer än en miljon enheter, i konsumentpengar värda 300 miljoner, på de tre SEGA-formaten. Inte konstigt att US GOLD ger sig norrmännen i våld och gör en uppföljare!

Tyvärr kan Winter Olympics '94 vara svenskarnas enda chans att hamna på prispallen, så om du bryr dej ska du absolut köpa hem spelet. Då kan du sitta där grinfärdig och kämpa för att rädda nationens ära, spruta ketchup på de äckliga små maskotarna och krukas i största allmänhet över det Lillehammerska landskapet, som US GOLD återgivit så verklighetstroget.

Vad får man för pengarna?

Jo, man får tävla i tio av de vinterolympiska grenarna. Upp till fyra personer kan delta i tur och ordning, men i två grenar - skridsko och puckelpist - kan man vara två samtidigt. Alla grenar bygger på fingerfärdighet: som i det tidigare OS-spelet bygger det oftast på att kunna trycka A och B växelvis och rytmiskt för att få upp farten, medan man trycker C för att få något annat att hända. Det är alltså inte så svårt att lära sig, men för att bli bäst krävs det mycket träning och envishet.

Detta spel har inget "djup".

Det är påfallande likt sportens verklighet - träning, träning och åter träning. Man blir bättre och kan tävla om vem som är bäst. Det händer inte mera än så. Strategi och teknik finns enbart på jäjpad-nivå, precis som i Olympic Gold. Där fanns det en del tricks som fick sprätt på knapptryckandet, och det populäraste var att hålla jäjpaddan med ena handen medan man "gnuggade" den lediga tummen fram och tillbaks över A och B-knapparna.

Den som vill ha spel med djup och oanade vyer är oftast klok nog att inte söka dem i ett sportspel av detta slag. Men vad finns det då? Det hela börjar med

- **Öppningsceremoni**
- **Språkval (8 stycken)**

Sedan väljer man bland

- **Hel olympiad (10 grenar)**
- **Mini-olympiad (val fritt antal grenar)**
- **Träning**

Och därefter optionerna:

- **Svårighetsgrad (3)**
- **Man-mot-man**
- **Antal spelare (1-4)**
- **Mata in namn**
- **Välj deltagarland (16)**

Grenarna är::

- **Störtlopp**
- **Super G**
- **Storslalom**
- **Slalom**
- **Freestyle**
- **Backhoppning**
- **Rodel**
- **Bob**
- **Skidskytte**
- **Skridsko 500 m**

För den som både överlever, mår bra och vinner finns det förstås medaljceremonier. Alla resultat visas på snygga tavlor, och kan jämföras med tidigare olympiska rekord och världsrekord. Om man är lagd åt det hållet.

Vi harinte spelat WO '94 så mycketr, för både tillverkaren och importören harmisslyckats med att skaffa fram egna prover åt oss, men det verkar vara en översnöad variant av Olympic Gold. Bra eller ej? Vi lär få se i nästa nummer! Om vi har tur.

MJ

SEGA
FORCE

TA EN FÖRSÄKRING.

Har du någonsin köpt ett spel som verkligen stinker? Har du, till råga på allt, slängt det så hårt i väggen att det sprack? (Så att du inte ens kan byta bort det i gula sidorna!)

Lösningen på ditt problem är ju så enkel! Börja premma på Sega Force så kan du först läsa vad vi tycker om ett spel (och du vet ju att vi alltid har rätt) för att sedan spendera dina surt förtjänade pengar...kostar 1/3 spel per år och räddar din bakdel oftare än du anar.

Om du inte vill ligga ute med 159 spänn i dessa hårda tider, så kan du nu få 5 nr för 95:-! Som en biobiljett och lite gaddas. Slå till nu!

PRENUMERERA NU!

FYLL I, KLIPP UR och POSTA!

Jag vill gärna prenumerera på SEGA FORCE! Jag kryssar för det alternativ som passar mig bäst:
För 159:- får jag nio nummer hem i brevlådan. (Helår)
För 95:- får jag fem nummer hem i brevlådan. (Halvår)

Personnummer = kundnummer.
Frivillig uppgift

Namn					
Adress					
Postnummer	Ort				
Underskrift:	9 nr, 159:- ☐	Kod	20	462	002	121
Om du är under 16 år måste målsman skriva på beställningen!	5 nr, 95:- ☐	Kod	20	462	002	123

SEGA FORCE 1/94

9 nr för 159:-
eller 5 nr för 95:-
Bättre blir det inte!
FRANKERAS EJ!
SEGA FORCE
betalar portot!

SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm

MEGA DRIVE POINTS

26

Varför är det mörkt om natten? Varför lägger hönsen ägg? Varför är alla filmbaserade spel så förbannat dåliga? Varför är vi så bra? Eviga frågor! Här kommer inga av de svar du suktat efter, bara den grymma sanningen om ett spel som suger kraftigare än alla Electroluxar i centrala Närke, nämligen...

T2 THE

PATTE SKRIKER...

Vad är detta? Nä, nu tror jag att jag vomerar! Vilket surlir! Men OK, jag ger spelet en chans. Men (efter tio minuters spelande):
AAAAAAAAAAAAAAA-AAGGGH!
Det här är ju värre än alla dåliga spel tillsammans. Vem är det som har gjort det här totala bottennappet? Han ska dö som en gris i helvetet!

Grafiken måste vara från 1910-talet. Alla som kommer ihåg de gamla sur-tv-spelen med tennis som bestod av två streck (spelare), ett långt streck (nätet) och en splutt till boll kommer att trivas med spelet T2 the Fiaskos grafik.

Patte tar en spypaus för att sedan reta upp sig ännu mer på loser-liret. Det enda som man kan ha lite roligt åt är hur totalt hopplöst gubben går. Han kan också hoppa. Det är ännu roligare..'

Spelet följer handlingen i filmen T2. Man ska alltså hjälpa den lilla skitungen John K så att han inte blir dödad av den elaka roboten. Mellan nivåerna finns det motorcykel-banor, och vilket nerköp de är kan knappast förklaras i ord. Man blir tvungen att ta till fysiskt våld för att ens komma i närheten.

T2 the Loser håller kanske en timme.
När man har kommit över den första chocken så inser man hur lätt det här tönt spelet är och det gör mig ännu mer förbannad. Jag kan inte hitta något bra med det här spelet förutom det att jag inte har lagt ut sura hundralappar på det. Om ni har så mycket pengar så att ni inte vet vad ni ska göra med dem, så bränn upp dem istället. Det värmer, och är tio gånger roligare än att spela T2 the Fiasko. Eller skicka stålarna till mig istället...
tycker Patte.

MOVIE

MATTE VET:

Ni såg filmen. Ni läste serien, svettades i T-shirten och byggde modellen. Nu kan du skaffa spelet T2 (the movie), spelet som får Bingolotto att verka som ett upphetsande alternativ. Vid en jämförelse verkar det halvsura Robocop-liret nästan välgjort och kul. Plåtsnuten valsar fram som en annan Nurejev jämfört med den här Terminatorn

De som skänkt oss denna spelhimlens glänsande pärla har varit lika engagerade i sitt jobb som en wienerbrödspackare med 20 år i yrket.

Orsaken till att T2TM blivit ett bottennapp i Marianergraven är förstås att man har haft jäkligt bråttt att smälla ihop ett skjut-knalla-ducka-skjut-spel innan filmen hunnit glömmas. Något nytt, häftigt har det inte kunnat bli - filmhandlingen ska ju följas! - och det har nog inte fått kosta så mycket heller.

Då får man en stelopererad T800, en tjatig T1000 som måste skjutas 300 gånger per bana och en grafik som får en barnmatsfläckad målarbok för treåringar att verka konstnärlig. Vill man se mindre gubbar får man kolla loppcirkus i en bakvänd kikare, och det bästa med musiken är den njutning man känner när den slutar.

Finns det verkligen ingen som kan uppskatta det här spelet? Jovisst. Någon som suttit i ensamcell de senaste tre åren. Eller någon som hittintills bara spelat Tetrist på den Mycket Lilla Grå Lådan, Gayboy eller vad den heter. Någon som såg filmen T2 under en migränattack, dagarna innan sin starroperation och vill återuppväcka minnet. Någon som har till hobby att se hur mycket gröt man kan äta innan man spyr.

Nå. Jag vet ännu en sak om T2TM - det är ett gammalt Nintantospel...
MJ

Grafik

Om det hade varit för femton år sedan, hade grafiken i detta spel säkert varit bra, men T2 the fjasko är ett nytt spel, och det enda man kan göra när man ser det är att må illa och få flashbacks från sin tidiga barndom framför tv-spelen.

Spelkänsla

Det är lika tråkigt som det är fult som det är löjligt lätt. Om man inte har blivit så illamående så man har kalvat i megan och gjort kortslutning så att det är omöjligt att fortsätta, så upptäcker man snart hur enfaldigt och surtrist det är att spela T2 the Katastrofområde.

Ljud

Förekommer.

Hållbarhet

Som bokstöd kan det hålla i åratal, men om ni använder det till att palla under en låghalt köksstol är prognosen sämre. Plasten är ganska bräcklig. Som exempel på dåliga filmlicenser är dess hållbarhet evig.

Irritationsnivå

Vi uppmätte den till 8,6 gkB (gram knäckeBröd: enhet i SI-systemet som mäter irritation i gram knäckebrödsmulor per cm^2 i en säng där man just lagt sig för att sova) Det är så högt att man behöver syrgas och farligt nära bärsärkagångsgränsen, som i Sverige ligger strax över 9 gkB om sommaren varit fin.

MEGA DRIVE POINTS

53

Jag älskar Spindelmannen! Jag har nog alltid diggat hans serie! Jag formligen dör varje gång jag får sjunka ned i min obäddade säng med en packe X-men-tidningar.

SPIDER X-

Nu har det släppts ett Megalir där både Nätskallen och X-men är huvudfigurer! Jihaa!!

Spelet gå ut på att Spindeln, den sanslöse väggklättraren, måste finna sina vänner, de supermuterade X-men. De har fångats in av den otäcke superboven Arcade. Sedan, efter att Spindeln fritagit dem, måste de slåss för att övervinna superskurkar och superbossar. Hjältarna skall var och en för sig försöka ta sig igenom ett antal banor för att med gemensamma krafter krossa Arcade!

Men - motståndet som bjuds är lite väl vagt.

Personligen hade jag nog sett att skurkarna varit fler och mera varierande. Marvel (de som gör serierna) har en fantastisk flora av super-ondingar som speltillverkarna skulle kunna ha utnyttjat lite bättre (för att som nu låta Woolwerine slåss mot onda clowner, snacka om töntigt). Jag tycker definitivt att det saknas mycket av det man kunde förvänta sig av ett superhjältespel - lite mera superkrafter, till exempel, skulle inte ha skämt anrättningen.

Och så vill jag ha ballare miljöer, tack!

Miljöerna våra hjältar rör sig i liknar mest ett nöjesfält á la Mario Brothers. Inte så bra med andra ord! (Megalo-priset för årets understatement går till Deg för denna mening) Man skulle ha kunnat förvänta sig lite mer vuxna och actionladdade omgivningar. Det är förvånande att Marvel, som annars vakar som hökar över sina seriehjältar så snart de lämnar serieförlaget för att ta sig an andra uppgifter, släppt igenom ett så ljummet och vagt spel. De färgsprakande hjältarna är mer än lovligt beige.

Min bedömning av Superhjältarna:

Spindeln klättrar lite väl sakta. Han är dock roligast!

Storm (i love you) når inte upp till de krafter som hon har i serien.

MAN
MEN

Wolverine som är min favorit (i den tecknade versionen) är den tråkigaste av alla hjältarna. Han kan inte mycket annat än att slåss, och det gör han dessvärre ganska taskigt!

Cyclops har en godkänd dödsstråle men blir ofta sittande på knä!? Gambit (OK!) kunde väl ha slängt annat än spelkort!?

Superhältar skall vara mer explosiva och kunna nyttja sin krafter mycket bättre i ett spel av denna typ!
Jag vill ha mer slag, sparkar, helande krafter, kontroll över ting och supereffekter!

Jag vet att det ligger ett nytt superhjältespel under tilverkning till Segan med samma huvudpersoner. Det är bra!!!
Så håll tillgodo med serieblaskorna tills dess…Tycker Deg!

FORCE

Grafik

**För att vara ett modernt megaspel känns grafiken väl så trist och gammal. Grafiken ger intryck av att vara baserat på en blåkopia av ett äldre spel. (Ja, detta digitala katastrofområde finns redan på Stor Grå Låda. RED)
Den är kort och gott mycket simpel.**

Spelkänsla

Känslan är ganska lam och oengagerande. Superhjältar skall kunna mycket mer än bara göra enkla attacker och springa. Figuranimationen skulle kunna säljas på Konsum i blåvita askar med texten "figuranimation". Den funkar bra, men är ganska billig…

Ljud

**Ljudet var kanske inte det bästa med detta spel. Det var lite väl mycket "plip plopp" över musiken. Jag tycker mig känna igen temat från sex andra spel som jag plöjt igenom!
Ljudeffekterna var inte de roligaste, men OK!**

Hållbarhet

Jag har svårt att avgöra hurvida detta spel blir en långkörare på din Mega eller ej. Själv spelade jag några timmar i hopp om att det skulle bli lite roligare längre fram i spelet. Men nej!

Irritationsnivå

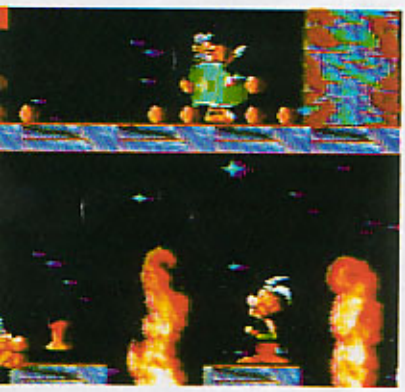
Gillar man Spindeln och X-men kanske man kan stå ut med de fel och brister detta spel har. Men av samma anledning kanske man inte pallar det!

MEGA DRIVE POINTS

78

Som liten (men naggande god) motvikt till alla Terminatorer, Robokoppar och alla de andra Hollywoodhjältarna kommer nu de galliska kämparna Asterix och Obelix i två nya spel som kommer att ge er visst huvudbry...

AST



Asterix och hans polare Obelix är ute och gör livet surt för Romarna igen. Denna gång gäller det att hitta deras kidnappade vänner Idefix och Dogmatix. Jakten har formen av ett ganska traditionellt plattformsspel där man ska slugga sig fram över en europakarta som är fullspikad med dödsfällor. Detta Mega-spel är så svårt att man får ont i magen - det finns passwords, men bara när man klarat av en hel delsträcka. De som tycker att alla Sega-spel är så förbaskat lätta skall direkt springa benen av sig till närmsta affär för att inhandla Asterix and the Great Rescue. Själv höll jag på att bli helt galen.

Räkna med att saker går sönder.

Har du många dyrbara prylar hemma som lätt går sönder, så varnar jag dig: ta nä't lugnande innan du börjar spela. Trots blodiga knogar och en till synes oskadad betongvägg så blir jag tvungen att medge att detta inte är ett dåligt spel, tvärtom. Asterix är ett stort spel som man säkerligen kan sitta väldigt länge med. Exakt hur stort Asterix and the Great Rescue är har jag lite svårt att svara på, de tog ifrån mig spelet på grund av risken för galenskap och mördarlust. (Ett antal prylar strök med, men Joypadden höll).

Man kan inte spela två som i arkadspelet.

Det största felet med ATGR är att man inte kan spela två samtidigt, utan måste välja att vara antingen Asterix eller Obelix. Fast det verkar som om tanken bakom det hela är att man ska kunna använda den figur som passar bäst på en viss bana.

Bered dig på att döööl

Dör gör man lätt i Asterix. Hjältarna har bara två vapen, det ena är nävarna, som har ovanligt dålig räckvidd, och det andra är olika slags bomber som man kan plocka upp på vägen. Dessa måste man vara ovanligt rädd om, eftersom man oftast måste använda sig av dem i den bana man befinner sig i. Man får inte med sig något från föregående banor. Vet du att du är en lugn och harmonisk människa så är Asterix ett bra spel...tycker Patte.

FORCE

MASTER SYSTEM POINTS

ERIX

MaStcR

FN borde genast fördöma dubbelhoppen!

Om jag någonsin blir sinnesrubbad så skyller jag på dubbelhoppet. Ni vet - tryck en gång och gubben hoppar. Tryck en gång till när han är mitt i luften, så hoppar han högre. Eller gör en volt eller något annat nödvändigt. Som i Shinobi-spelen, Batman och – Asterix! Det fungerar bra när man står mitt på en gräsplätt och mediterar, men om man måste nå en plattform på hög höjd eller undvika en motorsågsliknande boss - då fungerar det inte. Jag hoppas att Miraculix' medicinalväxter (som hjältarna ska samla in) hjälper mot vredeskramp också...

Asterix på Mastern är inget lätt spel.

Jakten på de livsviktiga läkeörterna är något över medelsvår att klara – inte minst för att tiden är begränsad. Men det finns flera continues än den moderna matematiken kan räkna till, så det är din envishet som sätter gränsen. Vill du ha en utmaning ska du skaffa detta spel. Precis som Mega-liret har det en hel del att bjuda på.

Grafiken är hyfsad

...men bakgrunderna är ganska skissartade jämfört med figurerna. Fast de är ju huvudsaken i ett spel med seriefigurer i huvudrollerna. Du hittar knappast några helt nya ingredienser bland plattformarna, men kombinationerna är friskt uttänkta, och det finns en del kluriheter som kan kosta dig lite utslitet hår. Ljud och musik är ganska uthärdligt gjort.

Spelkänslan då?

Frånsett problemet med dubbelhoppen är känslan helt OK – och Obelix kan inte dubbelhoppa. Han har sina egna bonor att klara, och där behövs andra talanger. Eftersom man kan välja figur, så kan man också spela två - men inte samtidigt. Vill du få ut det mesta av liret kör du förstås båda gubbarna själv. Det finns en del problem att lösa, men de är enklare än själva bonorna. De viktiga trolldryckerna kan man bara inte missa, och även en nybörjare begriper var de ska användas. Men det finns stötestenar, lita på det! Bossarna är inte lätta att ta kål på, ens när man börjat lista ut deras rörelsemönster.

Sammanfattningsvis

Detta spel vinner mest på sina hjältar och att svårighetsgraden är lite högre än i liknande spel, annars är det bara den allmänna kvaliteten som höjer det över massorna.

MJ

78

Grafik

Man känner igen sig från serien Asterix, och det är förstås meningen. Det gör också att grafiken blir ren och tydlig, vilket inte är någon nackdel. Man kunde förstås ha lagt in lite ballare bakgrunder – det blir lite väl platt på vissa ställen.

Spelkänsla

På vissa levels så kan det vara så jä#la svårt och korkat att man blir galen, annars rör sig gubbarna bra. De har inga vapen utom sin superstyrka, men någon Mortal Kombat-stämning blir det inte: Asterix och Obelix verkar ha tre centimeter långa armar att dela ut smällarna med, något som gör en förbannad mer än en gång.

Ljud

Smällarna låter förvånan svärt bra, det riktigt gör ont i käken när smällarna haglar. Musiken? Kul, men inte medeltida. Mycket baktakt och soca-tjuverier.

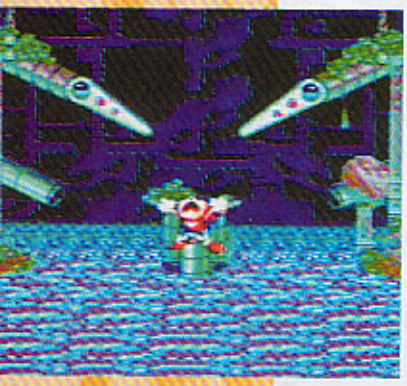
Hållbarhet

Länge!!! ...eller tills det åker i väggen och går sönder.

Irritationsnivå

Oj! Värre än värst.
Tycker Patte! (Dålig förlorare!)

MEGA DRIVE POINTS 72



Robotnicke ger aldrig upp, utan fortsätter att göra livet surt för små gulliga djur. Men fasa icke, för där Robotnik är finns alltid Sonic och Tails för att spöa på den otrevlige ordentligt. Och det är precis vad han behöver.

SONIC SPI

Efter Sonic 2 har det kommit en del ganska konstiga produkter med vår favve Igelkott Sonic. Först Sonic Chaos på mastern, som man först trodde var 3:an, men som till sist visade sig vara två och en halvan!?. Nu kommer Sonic Spinball, ett flipperspel där Sonic är själva flipperkulan!

I början var det ganska kul att bara ge Sonic stryk,

för man kan tänka sig att det måste göra ganska ont att vara en flipperkula, men efter ett tag så tröttnar man, det är ballare med riktig flipper. Av någon anledning så är det tydligen omöjligt att göra ett flipperspel på Megan som verkligen har rätt feeling – det närmaste man har kommit är det suveräna Dragons Fury.

Nivåerna avlöser varandra

och som vanligt så är det Robotnik som står för elakheterna. Hur många gånger måste man spöa den losern innan han ger upp? Hur många smällar han än får, så är han strax tillbaka.

Storyn i spelet utspelar sig på Robotniks ö.

Man får börja på botten av ön och kämpa sig upp genom långa banor där det i slutet alltid väntar en skurkaktig variant av den oändligt evila Robotnicke Som flipperspel betraktat är det inte särskilt bra, och något Sonic-spel är det inte heller. Hursomhelst är det nå't som fattas.

Grafiken är högst halvbra, lite muggig och mörk på sina ställen.

Spelkänslan är den stora skamfläcken i spelet. Fast det liknar ett flipper har det inte någon som helst bollkänsla, vilket kan bero på att bollen är självaste Sonic, men bortser man från det så är det väl inget direkt fel på Sonic Spinball. Fast det är ganska svårt att bortse från det, när spelet är utformat som ett flipperspel...

The Hedgehog NBALL

Nog hade man sett fram emot att få spela lite Sonic flipper, men som alltid när man har väntat länge på något och byggt upp förväntningarna, så fick man långnäsa. Man ska inte jämföra detta spel med de två som har släpts på Megan, för då blir man bara besviken.

Men Sonic Spinball är bara en parentes i Sonics briljanta karriär, så man kan lika gärna vänta på Sonic 3, som förhoppningsvis kommer att bli en totalhöjdare. Men jag ser fram emot ett spel med riktig flipperkänsla, där bollen verkligen ser ut och känns som en stor tung dank, och där själva flipprarna har det där speciella som på riktiga maskiner. Går inte det, så kan dom lika gärna låta bli att göra flipper till Megan...

tycker Patte.

FORCE

Grafik

På sina ställen förvånansvärt muggig och mörk, inte alls vad man förväntar sig när man är så van vid Sonic ett och två.

Spelkänsla

Skulle kunna vara så mycket bättre. En klar besvikelse. Man tröttnar helt klart efter ett par timmar. Allt flyter bra och Sonic rör sig bra som vanligt, men det är ändå något viktigt som fattas.

Ljud

Förvånandsvärt dåligt I jud. Jag är nästan chockad - är musiken inte klar, eller är det något annat fel? Ljudeffekterna är lika tattiga, och man sitter och halvretar sig på dem. Inte bra alls.

Hållbarhet

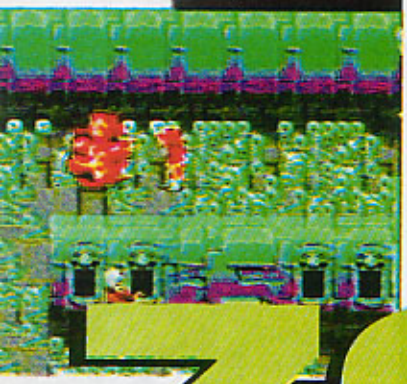
Om man gillar den här typen avspel, så kan jag tänka mig att det håller att gå tillbaka till under ganska lång tid. Annars är det bara för sådana som bara måste ha ALLT med Sonic.
Det finns många olika nivåer som blir ganska så svåra till slut. Själv tröttnade jag efter kanske fyra timmar.

Irritationsnivå

Det faktum att det inte var så bra som jag ville och hoppades på gjorde detta spel ganska irriterande. Väntar man sig ingen ting, så kan man alltid att reta sig på ljudet.

MEGA DRIVE POINTS

86



Ladda ditt vapen, plocka på dig vitlök, kruci-fix, silverkulor och allt annat man behöver när man skall avliva zombies, mumier, varulvar och andra slembobbor från andra sidan graven. Sedan knäpper du på...

ZOMB

Zombies och skräckfilmer har alltid attraherat mig! Jag älskar att se likbleka, stapplande varelser som jagar över kyrkogårdar, som bryter sig in i ensliga hus och shoppingcentra på jakt efter möra offer. Kan man dessutom kombinera detta med skräckinjagande mumier, muterade maskar från underjorden och levande yxmördardockor går jag i spinn. När jag fick i uppgift att recensera Zombies från Lucas Arts tackade jag därför inte nej!

I detta spel ikläder du dig rollen som ungdomlig hjälte i kampen mot det okända, dvs en hel mängd monster!

Ditt uppdrag är att rädda dina grannar, galna dollarturister, vilsna arkeologer, badande tjockisar, bebisar, en och annan söt tjej osv. Det gäller att finna de oskyldiga offren fort, annars äts de upp av alla de sanslösa monstren. Ibland är det riktigt klurigt att komma fram till dem genom olika stängda dörrar, murverk eller häcksystem. Man måste därför finna nycklar eller spränga sig igenom hindren. Man ser det hela snett uppifrån, (isometrisk projektion heter det visst) och en del scener får en att tänka på "Paperboy".

"Zombies, mumier, gigantiska myror, undervattensmonster, gröna män från Mars, mördardockor, maskar från underjorden, svampmonster, spindlar, varulvar".

Till din hjälp har du ett slags "radar" som hjälper till med orienteringen och en mängd olika vapen . Allt från rugbybollar och brandsläckare till maskingevär och bazookas. Ganska roligt alltså! Du kan dessutom finna massa trixiga elixir som förvandlar dig till en blågrön, osårbar och skrikande hulk eller återställer din hälsa.

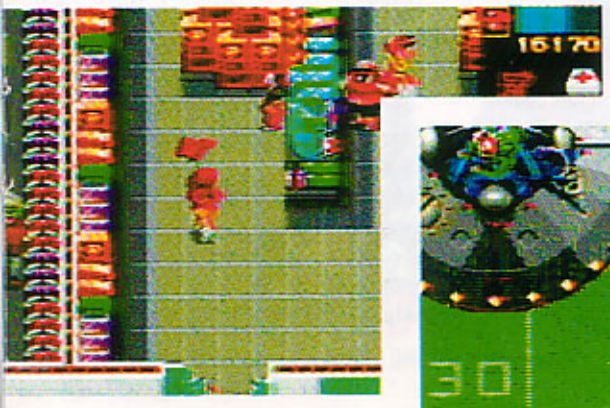
BIE

Spelet är stort!
Det består av 55 nivåer av heroiska räddningsaktioner, terror och monsterjakt. Underbart! Vid var fjärde nivå får du en kod som gör att du kan starta om från den nivån med de värden och de vapen du hade då du fick koden.

Varje nivå innehåller nya svårigheter, miljöer och, framför allt, monster!
Jag har aldrig för sett en sån uppsjö av monster! Bindgalna yxmördare, zombies, mumier, gigantiska myror, undervattensmonster (a la "Black Lagoon"), gröna män från Mars, mördardockor, maskar från underjorden ("Tremors"), svampmonster, spindlar, varulvar, exakta kopior av hjältarna (ni vet, som i "Body Snatchers"), jätteamöbor, förvuxna bebisar och ett otal andra varelser som allihop vill åt hjältarna. Hela skräckfilmsgalleriet alltså!
Mängder av nya knepigheter möter spelaren och man tvingas ständigt pröva nya lösningar på problemen. Detta gör spelet riktigt intressant.

En underbar funktion är att man kan vara två spelare samtidigt.
Det är både svårare och enklare att spela på detta vis (eftersom man både kan hjälpa och stjälpa varann) men framför allt är det mycket roligare och mer spännande. Man måste verkligen vara samspelta för att överleva!!

Ett dundercoolt spel... Tycker Deg!



Grafik
klart bra!
Inte den bästa jag har sett, men den duger absolut!

Spelkänsla
Helt OK! Jag hade och har alltjämt mycket roligt åt detta spel. Figurerna rör sig fort och man får snabbt in teknik vad det gäller att styra dem och att byta föremål och vapen.

Ljud
Ljudeffekterna är godkända. Musiken är väl enkel ljudmässigt, men jag diggar definitivt melodin! När kommer soundtracket på skiva?

Hållbarhet
Ja, jag har inte hunnit ända upp på nivå 55, men jag antar att spelet håller minst till detta stadium och lite till. Alla nya monstrum, miljöer och vapen gör att man inte får långtråkigt. Lång livstid på detta spel med andra ord

Irritationsnivå
Det enda jag verkligen hatar är att poängen man matar in på slutet raderas varje gång man slår av spelet. Ingen "High" som lagras alltså! Annars är det låg irritationsnivå på detta spel.

MEGA CEDEN POINTS 76

Mike Haggar är nybliven borgmästare. Han vill rensa upp i Metro City (som att polera en kloak med tandborste), men Mad Gear-ligan slår tillbaka. De kidnappar hans dotter Jessica, och då börjar fajten...

FINAL

"Oj, vad skraja vi blir!" fnissar bovarna: "Borgmästar'n kommer och dödsdödar oss! Hjälp!" Men det är inte som om kommunfullmäktige skulle dra ned och rensa i Kungsan med blotta nävarna, nej - Mike Haggar mäter 2.03 i strumplästen, väger 133 kilo och ser ut som om han har backat upp steroiderna med att injicera betong rakt i venen. Redan i vilostållning verkar han leta efter någon att lemlästa med ena lillfingret. Han är HÅRD. Och så är Jessicas kille Cody och polar'n Guy också med. De är inte ekonomistuderande, men ge er 17 på att de kan göra upp en räkning! Ninjutsu. Och knivar. Och varma knogmackor åt alla.

Detta är storyn.

Hur är då själva spelet? Tjaa...lite dammigt. Final Fight kom ut på spelhallarna 1989, och det märks. FF påminner mycket om Streets of Rage - Haggar liknar Max i SoR 2, Cody liknar Axel och Guy är lite som Skate, fast utan grillorna. Tyvärr finns det inte alls så många balla kombinationer som i SoR 2 - halva nöjet i det spelet är att lära sig specialmanövrerna, precis som i Mortal Kombat. Men Haggars fribrottar-hoppkast (när han drämmer bovens skalle i marken med sitt gjutjärnsarsle som slägga) är en njutning. "Yaagh!" och "Rraoww!oooaa!"

Det kan finnas dolda rester från arkadspelet, för mitt i stridens hetta gör våra hjältar ibland vissa sällsynta "moves" man sedan förgäves försöker framkalla. Men sanningen är tyvärr den, att Final Fight inte är något särskilt häftigt spel.

Motståndarna är ganska lika bovpacket i "Streets 2".

Precis som i detta spel finns det slembos som har varianter i olika färger för olika egenskaper, och kraftmätarna är exakt desamma. Men denna nästan oändliga parad av rabiata våldsutövare (däribland en Elvis-look-alike) känns mera enahanda än i liknande spel, och tyvärr är de flesta inte ens hälften så vassa som i "Streets". Den första mellanbossen, en svärdssvingare som man möter i en boxningsring, är till exempel bara tråkig att besegra; det rör sig om en

FIGHT

ren utnötningskampanj, lika spännande som ett centralprov i toalettpapperskunskap.

Dessutom
har animatörerna en lustig uppfattning om människokroppen: Haggars knän skulle inte ens nå upp till naveln på honom ifall han vek sig dubbel - men OK, det är ju inte hans enda särdrag.

Äta och slåss, vad mera kan livet erbjuda?
Resonerar man så finns här allt man kan önska sig - förutom all denna kubbning har SEGA och Capcom placerat tillhyggen och krafttillskott i form av stekar, kalkoner, hamburgare och bananer i föremål som ska slås sönder. Tyvärr glitchade spelet emellanåt - vissa halvbossar började flimra och tappa kroppsdelar redan på EASY, något som i "Streets 2" bara märks när man kör på MANIA och det finns mer folk på skärmen än på IKEA en regnig sommardag. Och spelare 1 fick aldrig några continues, hur vi än stod i och donade. Weird stuff. Är man inte en helnojig dödsdödare så blir man det, eftersom det finns en del att bli vanligt galen på.

MatteåPatte

FORCE

Överboven: "Mina lösgaddar är snyggare än dina. Och så lyser dom i mörkret!"

Haggar: "Än se'n då - jag kan äta spik och skita korkskruvar!"

Grafik

Hyfsad, men lite "gammal". Man kan göra bättre nuförtiden. Hyfsad, men lite "gammal". Man kan göra bättre nuförtiden.

Spelkänsla

Figurerna känns en aning slöa - har man "Streets"-reflexer i fingrarna blir det mycket pisk innan man har ställt om sig.

Ljud

Bra musik! Nu fattar vi varför Europe var "Big in Japan". Men vissa trudelutter hade passat bättre till något nyhetsprogram. Stön, skrik, brak, dunsar, yl, vrål, bölanden och rosslingar är det saftigaste vi hört på länge!

Hållbarhet

Det här är ingen tipspromenad i parken, alltså. Det blir mycket, mycket svettigt att klara sig genom hela FF om man tar något annat än EASY och även då får man ta emot ett antal snygga träffar från olika skurkaktiga element. Här DÖR folk, alltså!

Irritationsnivå

Låg till medel - Cedens laddpauser är uthärdligt korta. Men det som irriterar en mest är att hjältarna rör sig som om dom vore i nionde månaden med minst femlingar på gång.

ROBOCOP vs

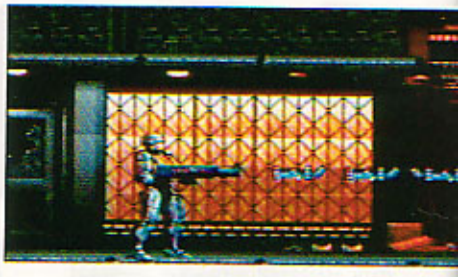
FUSKÅVAP

LOSER-PICKAN

Det är den här pistolen som du får börja med. Den är väl ganska bra på de första banorna, men längre fram i spelet så är den helt värdo.

STORA GRANATGEVÄRET

Den här saken kan skapa en del blodsutgutelse bland fienderna som står i Robos väg. Du kan styra granaterna som du vill efter avskjutningen. Tyvärr så är den lite för sölig på de svårare banorna.

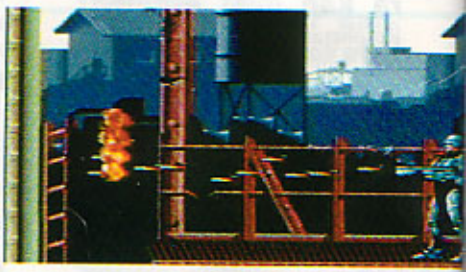


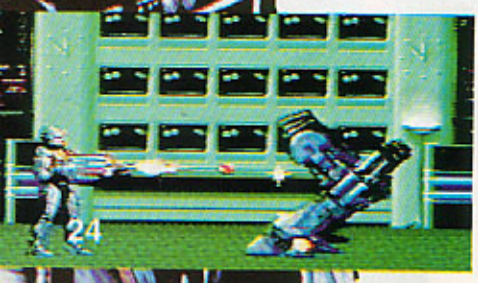
GETINGSVÄRMEN (Mattes motorsåg)

Nu börjar det likna något. Har du autofire så är detta det absolut bästa vapen du kan ha. SnackA om massaker! Kulorna är inte bara effektiva, utan också målsökande. Allt som kommer i din väg förintas snabbare än svin i helvetet.

LILLA GRANATGEVÄRET

Det näst bästa geväret. Om du har getingsvärmen och detta vapen så kan ingen stoppa dig. Funkar bäst på bossar.





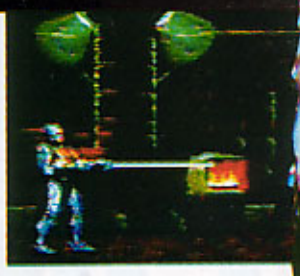
OCP-VAPNET

Det här vapnet kan du bara få på tre ställen. Det första är där du skjuter ihjäl OCP-roboten, det andra finns på en av specialbanorna och när du kämpar mot slut bossen. I vilket fall som helst så är vapnet inte särskiltt effektivt.

TERMINATOR
E N S P E C I A L

STORA LASERN

Suvve att ha för att döda robotar. En träff med den här babyn, och roboten förvandlas till en eldkula och försvinner från jordens yta utan vidare spisning.



LILLA LASERN

Långt ifrån så snygg och effektiv som den stora. Ganska nördig så man gråter inte om man blir av med den.

ELDKASTAREN

Det bästa med Eldkastaren är att den förstör kulorna som fienden skjuter, så den funkar som ett slags sköld. Men långt ifrån alla fiendens ammo tas upp utav Eldkastaren. Offren dör inte lika coolt med Eldkastarn som med de andra vapnen.

DE HEMLIGA BANORNA!

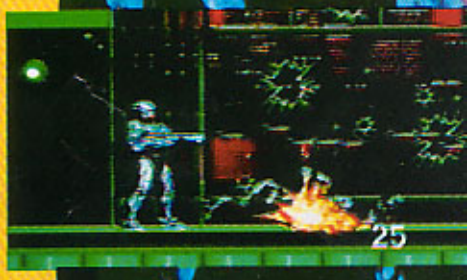
Kan du inte hitta de hemliga banorna med extraliv? Ja, en del är såpass fulla med Terminatorer att det kan kosta dig några liv eller kanske gå jämnt upp, men vad 17 - man är väl en lirare! Patte har spelat igenom spelet ett antal gånger (Med risk för eget liv) och letat upp följande hemliga banor:

The Secret OCP Office.....Bana 2, i ihåligt hus.

The Secret Level.....Bana 4, I ihålig gifttunna

The Secret Street Exit.....Bana 5, gå vänster i början av banan.

The Secret Remote Base...Bana 7, hemlig dörr vid extra liv.



MEGA CEDEN POINTS 83

TYCKER DU ATT ROBOTNIK INTE FICK NOG MED PISK I SONIC 2? PLUGGA DÅ IN SONIC CD OCH NJUT AV ATT GE ÄRKESLUSKEN ÄNNU MERA.

SONIC CD

Bra spel på cede är det inte gott om, så man blir nästan grinfärdig när det till slut kommer ett som är värt pengarna. Man blir inte lite förvånad när man får se att "dom" har lyckats igen! Sonic CD är en klar hit, och man får dessutom se Sonics bravd (som inte helt oväntat blir bortrövad). Som vanligt så är den ultre onde Robotnik i farten och gör livet surt för små gulliga gos-grejor. Förra gången var det kaniner och dylikt som Robotnik hade mekaniserat till farliga fiender, nu är det alla blommor som är i farozonen.

Denna gång har Robotnik en otrevlig överraskning åt Sonic, nämligen den otrevligt onde och farlige Evil Sonic. Evil Sonic är en robot som är ute efter Sonics bravd. Tyvärr så spöar man Evil Sonic lite för lätt. Han borde vara lite tuffare, för han ser ut som om han skulle kunna spöa både det ena och det andra ur Sonic precis när han vill. Sonic CD är ett otroligt stort spel som man måste spela många gånger om man ska se alla levels (och hitta allt som göms), men det kunde vara lite svårare...tycker Patte.

FORCE

Boss: Lätt & Lagom, men musiken är smörig.

Bonusbana. Tufft! Flummigt! Spejsat! Svårt!

Grafik

Det är definitivt inget fel på graffen i detta spel. Det är bara att sätta sig i sin favvo-fåtölj och njuta av detta otroliga skådespel. Roligt med det tecknade film-introt och utrot, det ger lite extra krydda åt spelet. (Se bild ovan)

Spelkänsla

Lite för lätt men jä#ligt kul att spela. En del levels är kanske lite sämre än andra, men på det hela taget så är Sonic CD ett av de bästa cede-spel som har kommit.

Ljud

På CDkan man få plats med riktig musik, inte bara syntplopp. Sen kan det ju diskuteras om jag gillar korkad Japansk pop med en smörig listtopps-sångare som försöker att sjunga på Engelska, hysterisk semi-techno och grisfest-samba med James Lasts ande-orkester.

Hållbarhet

Tyvärr aldeles för kort. Jag flådde igenom spelet på några timmar, men den som gör det har missat nittio procent av allt det som finns i jättenivåerna. Sonic CD kommer man att gå tillbaka till...igen och igen och igen...

Irritationsnivå

Obefintlig.

GAME GEAR POINTS

74

SONIC CHAOS

"Sonic 3 visar att Mastern lever" skrev Patte i förra numret.
Nu var det ju snarare Sonic 2 1/2, men hursomhelst - nu har GG-versionen också kommit..
Alla som spelat Sonic förut känner igen sig, men man hittar även massor av nya saker och varianter på gamla. Jag menar då olika typer av fiender, fällor och hinder. Banorna är som alltid vänster-till högerlopp med några olika höjdnivåer att välja emellan, men bonusbanan är helt ny (och kräver skallerormsreflexer). Inga svårighetsgrader, men den som vill ha det lättare väljer räven Miles som figur.

Grafiken är enastående. SEGA har än en gång bevisat att 8-bitarsgrafik inte behöver se ut som virkningsbeskrivningar gjorda av färgblinda jordfräsare. Det är inte bara snyggt utan påhittigt också - här finns t.ex. de famösa spiralramperna som introducerades i Sonic 2, samt alla sorters trampoliner - till och med en som går att hoppa runt med som på en pogo-stick. Jag vill nästan påstå att huvudskillnaden mellan 16 och 8-bitarsversionerna är att 8-bitaren är mindre och har färre fiender att krossa.

Varje "värld" består av tre banor, men den tredje är mest en transportsträcka fram till det oundvikliga mötet med Dr. Robotnik. Det viktigaste i den banan är att hitta några ringar, så att inte första knuffen från Robban betyder döden.
Enda problemet är att Sonic Chaos är lite för lätt för rutinerade gamers. Ni som vill ha spel som ingen klarar får skaffa något annat, men är du ute efter en kul stund och gillar att utforska en ny Sonic-värld (Det finns mycket att hitta!) så är Sonic Chaos helt rätt.
MJ

90

GG brukar betyda Game Gear. Men i det här fallet kan jag inte låta bli att tänka "Ganska Gammalt". Fast det finns många läsare som inte ens var födda när den första Star Wars-filmen kom 1977, så ni kanske tycker att idén är jättefräsch.

SW är ett skjuta-och-hoppa-mellan-plattformar-spel där persongalleriet är huvudsaken: Luke Skywalker, Prinsessan Leia, R2D2 och C3PO, Han Solo och förstås den hemske Darth Vader. Grafiken är inte så tokig; bakgrunderna är OK och den som sett filmerna känner igen figurerna utan alltför många gissningar. Vitsen med spelet är att man kan ta sig igenom det på flera olika sätt. Framgången mäts i procent, så man kan klara alla nivåerna utan att få 100 %. Men då blir inte slutet riktigt detsamma...!

STAR WARS

Spelmekaniken fungerar som den ska - fast i början flabbar man lite åt sådant som t.ex. prinsessan Leias otroliga galtasprång. Donnan är ungefär 1.75 i strumplästen, och hoppar ledigt tre gånger sin egen längd rakt upp - från stillastående. Sergej Bubka kan ta sin stav och stoppa upp den; här har han ingen chans. Håller man sedan ned skjutknappen och springer, så får man upp fart så det räcker till att hoppa ett halvt kvarter. Det behövs - mycket hänger på välplacerade språng i det här spelet. Jawas, Imperiets soldater och andra mordiska typer förekommer inte så ofta att det stör, så minns man var de dyker upp kan man ofta blåsa bort dem utanför skärmen.

Man känner igen låtarna från filmen, fast det hade låtit bättre om man hade stoppat farfars pacemaker i sin walkman. Åttabitarsmjosick är som den är...

MJ

HOT LINE

För att få grina för ROFFE, ring: 08 - 600 51 71 Må, Tis, Ons, Tor 1730 -2000. Lör 1300 - 1500 ...så får ni tröst.

STAR FLIGHT

Simulatorspelet Starflight kan vara lite problematiskt, särskilt i början när man har ont om pengar och lider brist på allting. Ska man pysa runt i universum på jakt efter rikedomar måste man både ha bra grejor att leta med - och rejäl beväpning, så att man kan sopa bort alla aliens man råkar möta. (Snack har man inte tid med). Så här kommer det ultimata sättet att bli rik redan från början:
Starta spelet och gå till Starport. Pausa och tryck **A, B, B, A, C, UPP, NED och C.** Hokus pokus - nu har du obegränsat med pengar och kan köpa vad du vill!

FLASH BACK

Detta är superliret som alla bör pröva! Fast det är många som ringer för att de behöver hjälp, och jag förstår att ni har problem - det är inget lätt spel. Först och främst gäller det att lära sig hoppa och rulla med hjälten Conrad, sedan går det lättare.
Ett vanligt problem hos de uppringande är vid resan tillbaka till jorden och basen. När du lyckats ta dig in ska du hoppa upp på en strålkastare för att kunna gå in och ta en nyckel.
Ett annat svårt ställe är slutscenen. När du lagt atomic-dynamiten på hissen som sedan åker ner och spränger basen, så skall du springa hela vägen tillbaka och ställa dig längst bak, vid landställsbenen. Här finns en hiss som för dig upp i rymdskeppet. Nu ser du slutscenen...!

JURASSIC PARK

Många vill ha fusk till detta spel, men det förstår jag inte - så lätt som det är. Men är man både snäll och speldoktor (som jag) kan man ju inte säga nej. Ni ska få koderna till alla banor, både Dr. Grants och Raptorns:

Dr. Grant

2	2ØHIØØ27
3	402IGØ2A
4	AVVUP8EL
5	CVRVRCAM

Raptorn:

2	I21GØØ16
3	K21GØØ18
4	M21GØØ1A
5	O21GØØ1C

OBS! Ø = noll, O = bokstaven O som i Olle.

JUNGLE STRIKE

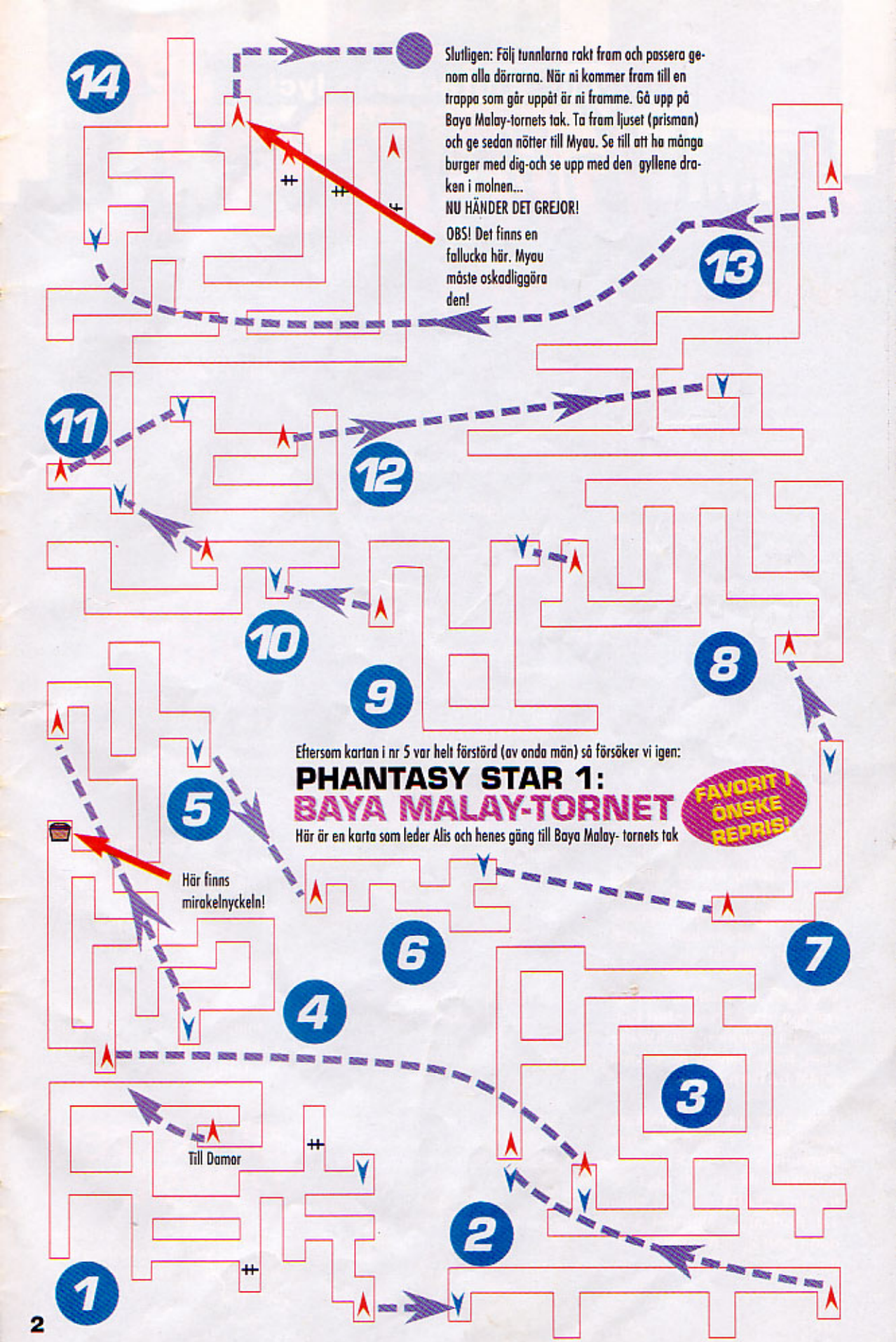
Djungelkoder:

RL6CK3RVMCZ
9VMJFD397SV
XTHDBTL6CDX
VNCDBXTNPJ3
W6HPZBXW66C
THC97HCZJKN
CXKZP654LNX

...Och här intill hittar ni äntligen den försvunna kartan över Baya Malay-tornets hemligheter!
Tveka inte att ringa eller skriva! Om du har problem med ett spel, så har jag lösningen!

Dr. Roffe

Skriv och fråga: SEGA HOT LINE, Box 4076, 128 04 Bagarmossen


14
Slutligen: Följ tunnlarna rakt fram och passera genom alla dörrarna. När ni kommer fram till en trappa som går uppåt är ni framme. Gå upp på Baya Malay-tornets tak. Ta fram ljuset (prisman) och ge sedan nötter till Myau. Se till att ha många burger med dig-och se upp med den gyllene draken i molnen...
NU HÄNDER DET GREJOR!
OBS! Det finns en fallucka här. Myau måste oskadliggöra den!
13
11
12
10
9
8
Eftersom kartan i nr 5 var helt förstörd (av onda män) så försöker vi igen:
PHANTASY STAR 1:
BAYA MALAY-TORNET
FAVORIT I ÖNSKE REPRIS!
Här är en karta som leder Alis och henes gäng till Baya Malay- tornets tak
5
Här finns mirakelnyckeln!
6
7
4
3
Till Damor
2
1

Genvägar till ära och lycka.

hiNtS

X-MEN

Här kommer det ett (väldigt behövligt!) fusk till X-men, spelet som gjort mer än en superhjälte-fantast gråtfärdig. Det kommer från Viktor Kolendic i Skene, som ger dessa instruktioner:

Man måste ha två jåjpaddor. Jacka dem i Megan, knäpp på spelet och håll A och C nere på jåjpadda 1.
När titelskärmen kommer upp trycker du...

START på padda 1, sedan START på padda 2, sedan START på padda 1 en gång till. När du startar spelet (i kontrollrummet) kryper du fram till en av de tillgängliga panelerna till höger om dig.

Tryck B och sedan C för att hoppa in i din favoritnivå. Tryck sedan START under spelets gång för att fylla på din energimätare och skaffa en oändlig mängd Roguer, Storms, Archangels och Icemen! Gött va!

Man kan bli osårbar också. När det står "Press start button" på skärmen, så trycker man (och håller) A, C och nedåt på D-knappen.

Detta gör du på jåjpaddan som sitter i port 1. När Magneto visar sig flyttar du paddkontakten till port 2, trycker START och gör dina val. Fortsätt spela med paddan i port 2, och du är odödlig.

ECCO

Okej, vi sa nå't om att aldrig mera nämna Ecco the Dolphin, men det kom ett tips från Jan-Olav Rönning i V. Frölunda som vi tycker borde spridas över världen. Han skriver så här:

"Tipset gäller nivå 14 (City of Forever): Folk som har besvär med att hoppa över stenväggarna kanske kan vara intresserade av att få veta att man inte behöver hoppa alls på den här nivån! Knepet är enkelt. När man kommit längst upp i det första schaktet, så har man att välja mellan att simma åt vänster (och börja hoppa) eller att simma åt höger. Väljer man höger hamnar man i en återvändsgränd (tunnel). På andra sidan tunnelväggen ser man en staty. Använder man nu sin sonar, så får man tillgång till ett rum till höger om det första schaktet - sedan är resten av nivån enkel..."

För att verkligen göra detta till det ultimata Ecco- inslaget tar vi också med direktkoderna till alla lävvels. De som vi haft med hitintills har varierat beroende på hur man spelat sig fram till dem, men här har ni de rena koderna. Allihop börjar med PLEASE, och så lägger man till två bokstäver för den lävvel man vill till enligt denna lista (som vi fått från bl. a Peter Eliasson i Edsele)

ICE ZONE	EE
ISLAND ZONE	FF
PTERANODON POND	GG
CITY OF FOREVER	HH
UNDERCAVES	II
DEEP CITY	KK
SISTA MONSTRET	OO
ORIGIN BEACH	QQ
COLD WATER	RR
MARBLE SEA	UU
OPEN OCEAN	WW
RIDGE WATER	ZZ

Men nu är det slut!

HERZOG ZWEI

Har du problem med detta bisarra stridsspel? Jenny Franck i Stallarholmen rekommenderar då följande password;

LHJKINAFAMA
...som transporterar dig till sista banan och slutstriden. Vi hittade ett till, nedkrafsat på ett papper som antagligen använts som pizzaomslag, så vi slänger med det också:

JLJOIGLAOKN
...hjälper inte detta, så be att få komma till pansaret när du mönstrar.

SPLATTER HOUSE 2

Stefan Carlsson i Uppsala har skickat in en mängd koder till detta kladdiga, äckliga spel:

Level 2 EDK NAJ ZOL LDL
Level 3 IDO GEM IAL LDL
Level 4 ADE XOE ZOL OME
Level 5 EFH VEI RAG ORD
Level 6 ADE NAI WRA LKA
Level 7 EFH XOE IAL LDL
Level 8 EDK VEI IAL LDL

SOL FEACE

I nr. 5 hade vi ett tips till Sol-Feace som kanske behöver förtydligas.

Efter att ha tryckt A-B-C-A-B-C-B-C-B-A, hört ett ljud och hittat CONFIG MODE kan man välja bana under START. (Håll ned A och tryck höger eller vänster på D-knappen). Under MODE väljer man på samma sätt svårighetsgrad.

Vi ville bara tala om att MU-TEKI (som man får fram genom att hålla A och trycka åt höger några gånger) betyder att man blir odödlig!

PGA 2

Det finns många människor som gillar TV-golf. Det finns ännu flera som gillar att förnedra datorer och få dem att framstå som de idiotiska kiselhjärnor de är. Detta tips är för dem som tycker att livets höjdpunkt är att göra bäggedera. Samtidigt.

Välj ett Skins Game mot datorn. När datorn kommer in på green trycker du START och väljer GREEN från menyn. Tryck A och flytta markören dit du vill. Tryck START igen, och har man sett på Nisse: jubeldåren till dator spelar precis det slag du satt upp...

LOTUS TURBO

Det finns några coola passwords till denna variant av stressträning i radiobilar - det mest kända är

MANSELL

som gör dig osårbar. Nigge Mansell kör numera Indy Cars i Staterna, precis som Lill-Lövis Johansson. Enligt tidningarna är Nigge inte älskad av alla, så det finns kanske folk som vill kalla honom

SLUGFACE

...men detta är inte bara ett skällsord, utan ett password som ger obegränsad turbo.

ARCH RIVALS

Arch Rivals är ett trevligt spel för den som gillar att förnedra sina bekanta med hjälp av datorer. För den extremt late, som inte ens vill offra träningstid på att bli superbra har vi följande tips:
Välj Vinnie - han är bäst. Lägg sedan upp anfallen så här: passa genast till din kompis. Spring rakt uppför planen och ta tillbaka bollen. Spring in i hörnet och skjut. Detta ger nästan alltid en trepoängare

BUBSY

Bubsy-koder och tips från Sauli Sjöstrand i Borås:

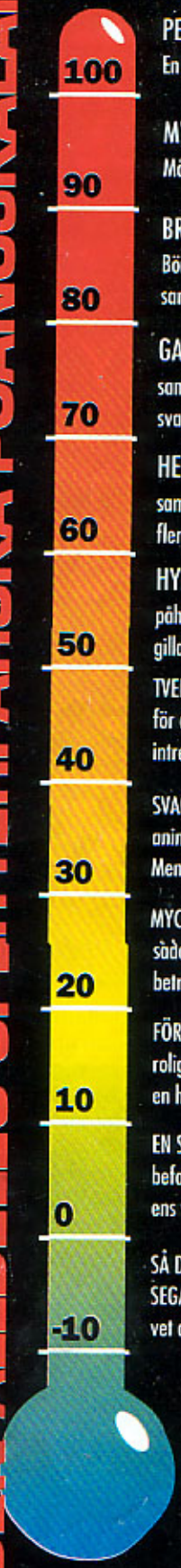
MKBRLN
STGRTN
MSFCTS
TGRTVN

Tips: glid med A-knappen när ni anfaller bossar; då håller man sig svävande över dem och kan knocka dem utan att åka ned på marken och bli massakrerad.
Bubsy innehåller en massa mera än man ser vid första titten, så kolla alla hål och gångar!

Alla de lyckligt lottade som står med på detta uppslag kan vänta sig en trevlig pryl i brevlådan. VAD har jag inte bestämt än, så det får bli en trevlig överraskning (eller en sur besvikelse, vem vet? HE HE!) Skulle ni andra också villja bli en av de övermän eller dito kvinnor som får sina fusk och namn förevigade i Sega Force? Tveka inte, skriv till...

"SEGA FORCE HÄRSKAR ÖVER VÄRLDEN".
SEGA FORCE.
BOX 10 74.
172 22 SUNDBYBERG

DEN ALLDELES SPLITTERFÄRSKA POÄNGSKALAN



PERFEKT! En klassiker! — KÖP! Sälj din morsa om det är enda sättet

MYCKET BRA! Måste ha! — KÖP!

BRA! Bör finnas i samlingen — KÖP!

GANSKA BRA. Platsar i samlingen, men det finns svagheter — KÖP.

HELT OK. Platsar i samlingen, men det finns flera skamfläckar — Köp, men testa först

HYFSAT. Vinner inte VM i påhittighet eller graffe, men gillar man genren så… — Ge högst 400:-

TVEKSAMT. Ett köp endast för den som är sjukligt intresserad av denna — Köp för max250:-

SVAGT. Idétorka, dålig animation, slarvigt kodat. Meningslöst slöseri. — Kasta långt bort

MYCKET SVAGT. Att sälja sådant till fullpris borde betraktas som väpnat rån. — Bränn och kasta

FÖRÖDANDE DÅLIGT. Det är roligare att vara instängd i en hiss med Siewert Öholm — Mal ned och bränn

EN SKAM Sådant vill du inte befatta dig med. Du vill inte ens vara i samma kvarter. — Pulvrisera och sprid

SÅ DÅLIGT finns inte - på SEGA, åtminstone. Men vi vet andra märken. —

Våra betyg är resultatet av flera rutinerade spelares åsikter, men 100% objektiv kan man aldrig vara. Så bli inte grinfärdig om vi fnyser åt ditt favoritspel - smak och tycke är trots allt olika. Fast vår är bäst.

GULA SIDORNA

Detta är din chans att sälja, köpa och byta SEGA-spel! Sänd in din annons - kanske vill någon ha det spel du tröttnat på i utbyte mot ett du aldrig provat! Det tar i värsta fall två månader innan annonsen kommer in, men å andra sidan kostar den bara ett brevporto!
Det underlättar om du använder denna kupong, men vill du inte klippa i tidningen går det bra med en avskrift eller en kopia.

Namn: .....

Telefon: .....

Jag vill: Köpa ☐ Sälja ☐ Byta ☐ Ha spelkompisar ☐

Annonstext: .....

.....

.....

.....

.....

SÄNDES TILL:
GULA SIDORNA, SEGA FORCE
BOX 1074 172 22 SUNDBYBERG

MASTERLISTA

1.....Sonic
2.....Sonic 2
3.....Castle of Illusion
4.....World of Illusion
5.....Psychic World
6.....Wonderboy III
7.....Donald Duck
8.....Alex Kidd in Miracle World
9.....Action Fighter
10.....Summer Games

Johanna Ericson, Saltsjöbaden

MEGALISTA

1.....Sonic
2.....NHLPA '93
3.....Taz-mania
4.....Sonic 2
5.....Quackshot
6.....EC Soccer
7.....Olympic Gold
8.....EA Hockey
9.....SMGP
10.....Predator 2

Lars Velander, Hallstahammar

MEGALISTA

1 .....Double Dragon
2 .....Streets of Rage
3 .....Road Rash 2
4 .....Golden Axe 2
5 .....Road Rash
6 .....WWF Wrestling
7 .....Golden Axe
8 .....Rolling Thunder
9 .....Alisia Dragoon
10.....Shining in the Darkness

Per-Erik Alm, Alunda

Sänd in din egen lista till oss! "Tio i topp" SEGA FORCE, 172 22 Sundbyberg! Alla som kommer med får en SEGA-pryl som tack!

VINN TRE SPEL

Det enda du behöver göra för att ha chans att vinna tre olika Mega-spel är att svara på en enda ynkans fråga. Svaret skickar du på ett vykort till SEGA FORCE, TÄVLINGSREDAKTIONEN, 109 48 STOCKHOLM SENAST 23 FEBRUARI.

Frågan: Chun Li, känd från Streetfighter 2, är en hård brud. Vilket år är hon född? Skriv 1 för 1966, X för 1968 och 2 för 1970.

NÄSTA NUMMER AV SEGA FORCE

LÄS UTFÖRLIGT OM SUPER-FIGHTINGSPELET STREET FIGHTER 2 SPECIAL CHAMPION EDITION OCH HUR MYCKET MER SOM HELST!

KOMMER DEN 23 FEB

MEGA DRIVE

SKROTA DITT GAMLA FOTBOLLSSPEL

Olika skärmbilder

OCH UPPLEV KÄNSLAN I ETT RIKTIGT

MMMMÅÅÅÅÅ

En snabb rusch i korridoren - en motståndare hänger på. Han här inte en chans.

"Realismen och spänningen är enastående" – SegaPro.

En försvarare glidtacklar beslutsamt. Du petar bollen förbi och hoppar över honom. Ha, känn dig blåst. Publiken exploderar när du dyker in i straffområdet.

"Grafiken fångar verkligen känslan på ett stort fotbollsstadion" – Megatech.

Du har hjärtat i halsgropen. Det står 1-1 med bara sekunder kvar att spela. Du tittar upp, inga hinder i vägen, du skjuter.

4 WAY PLAY

EA DIRECT

EA SPORTS, THE EA SPORTS LOGO, 4 WAY PLAY AND "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.

Köp ditt eget fotbollsspe

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16 MEG

"Spelarna är mycket detaljrika och rör sig precis som i verkligheten" – Sega Power.

Tjong. Aaaah. Bollen studsar från ribban. Du springer fram och möter. Du vänder. Den kommer. Pang. Du sätter en cykelspark i högra krysset. Bollen visslar förbi målvakten och dundrar in i nätet. Slutsignalen går.

Du springer, slår en volt och hälsar på dina fans. De dyrkar dig. En reporter rusar fram med mikrofonen. Han verkar OK.

"Förvånansvärt realistiska sprite-rörelser" – Sega MegaForce.

Han säger: "Berätta om spelet".

Du säger: "Suveränt, Brian. 16 meg, 48 landslag, 960 spelare, 13 olika färdigheter, 4 WAY PLAY och det är det enda spelet som är godkänt av FIFA.

"FIFA International Soccer kommer att spela skjortan av alla andra fotbollsspel" – Sega MegaForce.

Han säger: "En enastående prestation, ett enastående spel, enastående."

ÅÅÅÅÅÅÅL!

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.

hos din lokala återförsäljare. Har du problem kan du kontakta EA Direct på 009 44 753 549 442.

BASENHET PRISKRIG!

SUPERNINTENDO

ELLER **1289:-**

SEGA MEGADRIVE

KÖPER • BYTER • SÄLJER BUTIK • POSTORDER

TV-SPELSBÖRSEN

SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE TV-SPEL

Sthlm-City	08/20 03 53	Sthlm-Söder	08/640 64 05	Göteborg	031/15 35 30
Södertälje	08/550 898 60	Gävle	026/ 14 13 15	Örebro	019/10 17 00
Uppsala	018/14 13 15	Kramfors	06127104 60	Östersund	063/130150
Borås	033/10 02 34	Västerås	021/13 00 14	Eskilstuna	016/12 52 28

Postorder 08/640 69 96 **Starta egen TV-SPELSBÖRS?** **Ring 08/640 64 28**